电脑乐园 APP评测

APP GAME INFORMATION

新手速递

诺诺岛
桌面地下城
这是我的战斗
像素点大冒险
帝国时代：城堡围攻
乐高蝙蝠侠3：飞越高谭市

得心应手

一元冰点应用大集合

看NI妹

逢泽莉娜
单车美少女

动漫生活铺

那些年动画化的11区手游

CONTENTS

APP 评测 目录 2015.07

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

02 **电攻风云榜月度十大手游**

06 **移动要闻**

08 **新手速递**

诺诺岛
桌面地下城
这是我的战斗
像素点大冒险
帝国时代：城堡围攻
乐高蝙蝠侠 3：飞越高谭市

14 **得心应手**

一元冰点应用大集合

18 **动漫生活铺**

那些年动画化的 11 区手游

22 **看 Ni 妹**

单车美少女
逢泽莉娜

24 **第一现场**

巨人公布 2015 年手游战略
“一手好牌”引爆业内关注

电攻移动游戏风云榜

月度编辑部
推荐十大热门手游

快用苹果助手
合作栏目

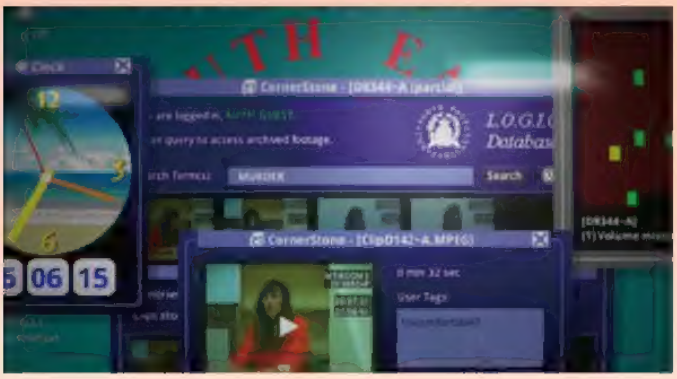
更多海量正版 app，请使用快用苹果助手
首次使用，请用快用苹果助手 pc 端下载安装

Her Story

游戏关键句 有年代感的大制作

游戏类型：解谜
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：1.76GB
APP 评测：8.6
售价：30 元

这款游戏是由《寂静岭：起源》的导演兼编剧Sam Barlow制作。如果玩家之前有留意过任玩堂的介绍，那应该就知道这会是一款以观看录像带为主要破案方式的侦探游戏。总的来说游戏的难度其实并不大，关键在于英文水平和理解，游戏中的线索是环环相扣的，基本上一个可搜索到的信息都能引出一个新的线索，所以还是需要玩家拥有一双发现“线索”的眼睛。



冰火围城

游戏关键句 在常规中推新

游戏类型：策略
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：458MB
APP 评测：8.3
售价：免费

本作的整体风格一开始的确会给人一种“又是一款和 COC 别无二致的游戏”这样的感觉，不过仔细玩下去的话，就会发现本作更多强调的是玩家的策略性以及战场布局，而并不是像一般 COC 类型游戏那样偏重于模拟经营玩法。事前的战场侦察、兵种分别行动以及魔法卡的导入使得玩家在游玩本作的时候必须得考虑如何做才能让自己处于有利的位置；由于 PVP 排行榜的缘故，为了避免排名下降而时不时纠结自家基地的设施分布够不够合理也是常有的事情。

头脑特工队：泡泡大战

游戏关键句 金子招牌下的光辉

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：94.6MB
APP 评测：8.3
售价：免费

《游戏的操作延续了“泡泡龙”式的操作，拖动下方的弹珠发射器，拉出一条瞄准线，调整方向，把弹珠射到相同颜色的弹珠堆，消除！本作和大多“泡泡龙”式游戏那样采用了任务制，常规的任务如消除所有弹珠、拯救任务等，也有难度倍增的新玩法——“命中靶心”，即要求玩家的弹珠命中半空旋转的全部靶心才算过关，这可是相当考验玩家的操作手感和准确度的。

浮天小子

游戏关键句 完美的童话世界

游戏类型：动作
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：271MB
APP 评测：8.4
售价：50 元

《艳丽且让人感受到舒服的画面以及光照效果、操作容易上手、难度方面适中，这些都是《浮天小子》的优点之处。虽然游戏存在着关卡的地形设计过于复杂以及多种操作方案大同小异等问题，但从整体来看，这些缺点并不至于能影响玩家对游戏的良好印象，不过也证明了游戏其实还有地方可以更为完善。

乐高蝙蝠侠 3：飞越高谭市

游戏关键句 玩转世界的积木宇宙英雄

游戏类型：动作
技术适配：需要 iOS 8.0 以上
游戏大小：1.22GB
APP 评测：8.2
售价：30 元

该作延续了乐高游戏操作复杂、世界观庞大、情节曲折等诸多特点，尤其在情节上，除了蝙蝠侠和罗宾，超人、绿灯侠等超级英雄都会逐一登场，并在原创故事中各种抢戏打趣，除了原创故事精彩，游戏的玩法同样可圈可点，玩家可同时操控两名角色进行游戏，而且当他们穿上不同的套装时，还能获得不同的力量。

防卫喵星人

游戏关键句 小猫咪的逆袭之旅

游戏类型：策略
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：6.4MB
APP 评测：8.4
售价：免费

《防卫喵星人》是一款风格有趣的益智游戏，玩家需要通过收集各种各样的家具物品，然后搭建堡垒来防御四面八方的猫咪攻击，玩起来颇有难度。游戏里有各种萌贱的猫猫、有意外性十足的物理系统、有考验玩家策略的资源配置设定、有解谜成分、有收集要素，除了没有“一键重置”比较让人烦躁，几乎没有什么可以挑剔的地方了，非要吹毛求疵的话，那就是收集部分没有像《维修机器人》那样丰富而细致。

同步音律喵赛克

游戏关键句 多元化的音乐风格

游戏类型：音乐
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：299MB
APP 评测：8.2
售价：12 元

《同步音律喵赛克》在 2014 年年中登陆掌机平台 Playstation mobile。它是由一帮年轻的艺术家共同打造的音乐游戏，除了两位核心成员外，其他参与制作的人员均来自五湖四海的二次元小伙伴。也许因为这样，造就了游戏的多元化。游戏的选曲分为四大类：电波风格的童声音乐，静谧平和的钢琴独奏，酷炫科幻的电子摇滚，以及优雅古典的中国曲风。

玛丽十世

游戏关键句 只为博取红颜一笑

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：21.4MB
APP 评测：8.2
售价：免费

《玛丽十世》是一款数字消除游戏。它的玩法思路与《小三传奇》相似，不过凭着自身的独特之处，加上它有着小清新的画面风格，更容易受到玩家的青睐。范围不大的数字，有趣的图案头像，丰富的色彩，都使得这款游戏变得更加缤纷。小清新的游戏风格和悦耳的背景音乐，更是完爆了同类游戏，用赏心悦目来形容也不觉得过分。

超银河秘球

游戏关键句 腾空而出的一匹黑马

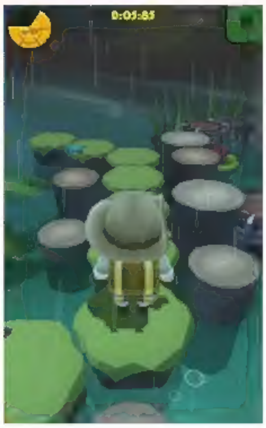
游戏类型：体育
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：64.5MB
APP 评测：8.4
售价：免费

Xio 首款研发的运动策略手机游戏。本作是一款运动策略游戏，游戏故事将会以横跨整个超银河为舞台的躲避球竞赛「Cosmic Ball」为主题，玩家将要率领个性各异的英雄们组成自己的队伍与敌人对战，根据不同情况制定不同策略，适当时候还可以释放你的英雄的必杀技，一发逆转战局，成为银河最强！

诺诺岛

游戏关键句 以我为主，步步为营

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：69.9MB
APP 评测：8.3
售价：免费



《诺诺岛》的玩法称得上“步步惊心”，玩家通过单击、向左右滑动，控制冒险者在小岛上一格一格地前进、转弯，一路寻找钥匙碎片、财宝和通往下一章的新地图。但游戏的难度在于障碍很多，原始人、章鱼、蜘蛛……每一种都能轻易要了冒险家的小命，你可得小心了。

iOS 免费游戏排行榜

1、九龙战

2、开心消消乐
3、Mountain Goat Mountain
4、花千骨
5、欢乐斗地主
6、Forest Home
7、天天爱消除
8、全民突击
9、糖果萌萌消
10、神偷奶爸：小黄人快跑

iOS 收费游戏排行榜

1、拳皇 98 终极之战 OL

2、有杀气童话
3、地狱边境
4、DEEMO
5、BADLAND
6、辐射岛
7、Plague Inc.
8、The Room Two
9、燃烧吧！三国
10、Shadowmatic

安卓游戏排行榜

1、这是我的战争

2 开心消消乐
3 蘑菇战争：太空大战
4 触控战争
5 字母小熊
6 纪念碑谷
7 我的世界：移动版
8 两点之间
9 永不言弃
10 世界征服者 3

送别最伟大的玩家 数千人参加岩田聪葬礼

按照日本的风俗，已故任天堂社长岩田聪的葬礼在本周举行两天，已于7月17日结束，据《华尔街日报》报道，超过4100人参加了在东京举行的葬礼，来见这位“伟大玩家”的最后一面。索尼克制作人中裕司，Q-Game创始人Dylan Cuthbert等知名人事一同参加了葬礼，任天堂专务理事竹田玄洋和联合董事宫本茂致悼词，回顾了岩田聪为世界带来的一切。在大洋彼岸，美国玩家也自发地来到任天堂美国总部和任天堂纽约旗舰店，用独特的方式向岩田聪告别。

日本当日正遭台风侵袭，悼念人士皆携带雨伞来到现场，有人甚至带来了3DS来表达敬意，华尔街日报透露有超过2600人参加了第一天的葬礼，第二天则有超过1500人。Dylan Cuthbert发布推特表示现场排起了长龙，他们已经撑着伞等待了两小时，队伍终于向前移动了一点。竹田玄洋在悼词中说：“岩田先生生种下的种子已经生根发芽，成长成了一朵为全世界带来笑容的花，我们这些人会走出失去岩田先生的阴影，今后更加努力，只为以后能有面目站在他的目前，向他报告，他亲手种出的花苞已经长成为灿烂的花朵。”

美国玩家们来到位于纽约洛克菲勒中心（ Rockefeller Center）附近的任天堂旗舰店用独特的方式来表达哀思，他们带来了鲜花、手绘、刺绣甚至香蕉。

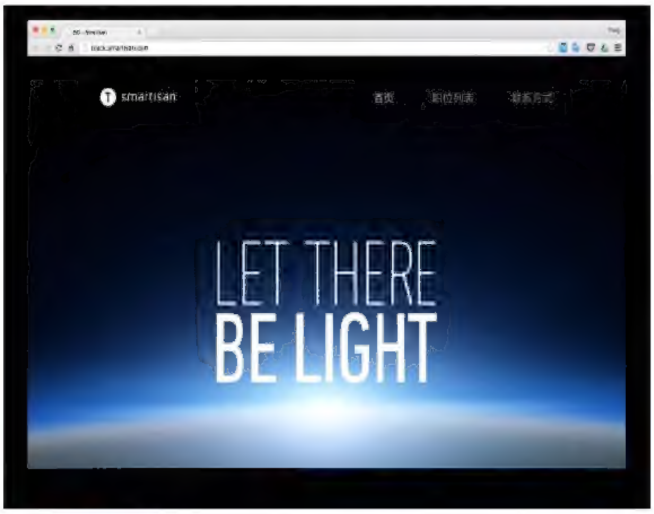
华盛顿雷德蒙德市的任天堂美国总部前也摆满了纪念品，官方发布推特：“岩田聪让每一个人都欢笑，这是我们最自豪的回忆，是他唤醒了我们的玩家之心。”

锤子科技将进游戏市场 核心合作伙伴已找到

近日，锤子科技创始人罗永浩在微博上转发的一则招聘启事，透露出锤子科技将进入游戏市场的消息。

罗永浩日前在微博上转发了锤子科技设计总监罗子雄的一条招聘微博，微博中介绍，锤子科技正在筹备新项目，需要游戏方面的人才。这也让外界猜测，锤子科技除了手机之外，也要做游戏了。

7月17日晚上，罗子雄本人通过在知名问答网站“知乎”上做回答的方式，对外确认了锤子将进军游戏市场一事。他表示，目前锤子科技的游戏项目已经确定了发展目标，核心合作伙伴也已找到，但仍然缺少一些核心人员。同时，罗子雄还表示“这个项目不是短平快赚一笔钱”，“如果我们想骗钱赚个吆喝，对于我们很容易”。



日本在富士山顶部安装了WiFi

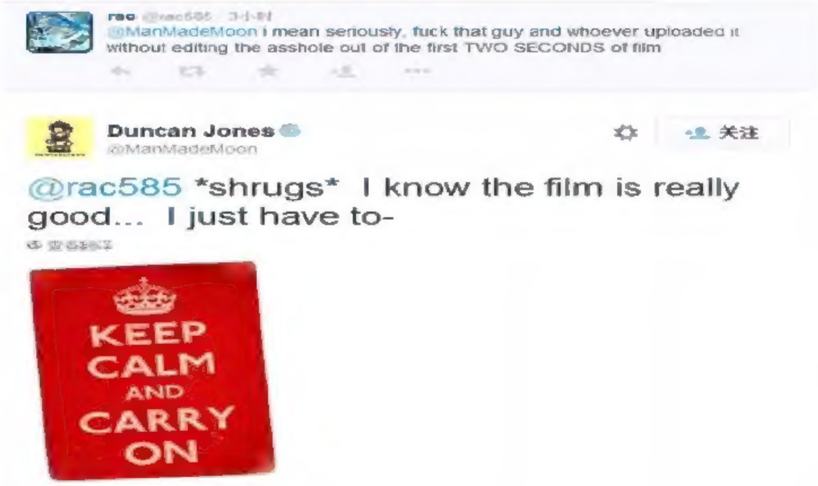
近日日本在富士山上安装了WiFi热点，因为那些爱冒险的攀爬者同样需要网络连接。所以当你怀揣着勇气来征服这座日本第一高峰，可以一边欣赏优美的风景一边将其拍摄下来随时通过邮件或者社交网络和好友进行分享。

The Daily Dot报道，当地州政府和日本最大电信运营商NTT Docomo进行合作，在富士山顶部的8个位置安装了WiFi热点，此外承担着峰会功能的建筑和度假设施都安装了相关的设备，在游客和冒险者在攀登过程中提供实时联系的功能。该项目将于今年9月份试运行。

在富士山安装部署WiFi热点有着双重意义。首先对于那些攀爬者来说，能够确保数字通讯网络的顺畅及时和全球进行分享；其次通过这些覆盖的WiFi信号在搜救过程中可以尽快发现待援目标。

魔兽电影导演对 4 分钟偷拍很无奈：生命总会有出路

魔兽电影 4 分钟偷拍片段流出后，魔兽电影导演倍感无奈，发布推特并引用了电影《侏罗纪公园》中的经典台词其推特表达了当时无奈的心情：“生命，额，总会有出路。”（Life, uh, finds a way）



看见了这样伤心的导演，国外玩家依旧继续“补刀”：

“我很同情你导演，但我不会说谎话，我们希望你们能放出完整的电影片段。”

“这就是你们不想在圣地亚哥漫展上，不向其他 90% 玩家展示电影片段的下场。”

面对玩家的冷嘲热讽或是温情安慰，最后导演也终于不再沉默。

玩家：“说真的，我很恨偷拍 4 分钟片段里，坐在前面的两个家伙没别剪掉。”

导演：“/ 耸肩 /，我知道电影很精彩，只不过我现在需要冷静下来并将其完成。”

看来导演 Duncan Jones 对电影的质量很有信心，让我们期待 11 月电影正式预告片的惊艳效果吧！

SE 科隆参展游戏公布 《最终幻想 15》领衔超强阵容

Square Enix 官方今天表示：将会带着最强阵容出现在科隆 2015 上，包括数款已知大作和全新游戏。

内容包括：

1、《正当防卫 3》实机试玩体验。

2、《勇者斗恶龙英雄：世界树的悲痛和枯萎蔓延》DEMO 演示

3、PC 版《最终幻想：零式 HD》DEMO 演示

4、《奇异人生》游戏试玩

5、《最终幻想 15：Episode Duscae 2.0 》DEMO 演示

6、《杀手 6》演示

7、《杀出重围：人类分裂》演示

8、《最终幻想 14》天堂之剑演示

同时，Square Enix 还表示，将会在科隆现场公布另外几款全新的游戏，这届科隆 SE 看来是下足了功夫。科隆游戏展 2015 预定 8 月 5 日 -8 月 9 日在德国科隆展开，敬请期待。

尘埃落定！《莎木 3》众筹结束

不久前，知名制作人五十岚孝司的游戏《血污：夜之仪式》（Bloodstained: Rutual of the Night）成为众筹网站 Kickstarter 筹款数目最多的游戏，在筹款项目结束前总共筹得 5,545,991 美元。不过这个记录并没有保持太久。今天，随着铃木裕的游戏《莎木 3》（Shenmue 3）众筹结束，已经取代《血污》成为 Kickstarter 有史以来筹款最多的游戏。

本次众筹历史 30 天，共有 69,320 名参与者共支持了 6,333,295 美元，远远超过了两百万美元的目标，但是距离 1000 万的终极目标仍有不小的距离。

《莎木 3》的首度出现是在索尼 E3 主题演讲中，随后其众筹项目火速开始，在不到 9 小时的时间里就筹得超过 200 万美元。此系列游戏初版发布于 Dreamcast 平台，最大的特色在于为玩家探索呈现出大型 3D 开放性的世界。

如今尘埃落定，我们只需要静候游戏面世了，希望铃木裕和他的团队最终能够做出令玩家们满意的游戏。这款游戏预计要等到 2017 年才会发布，届时会登陆 PS4 和 PC 平台。

桌面地下城

关键词

一步一斟酌
冒险多惊喜

游戏类型	Roguelike
容量	187MB
平台	

编：阿庆
美：kyd

电脑乐园 APP总评分 8.6

画面	9.0
音效	8.8
操作	8
创意	9

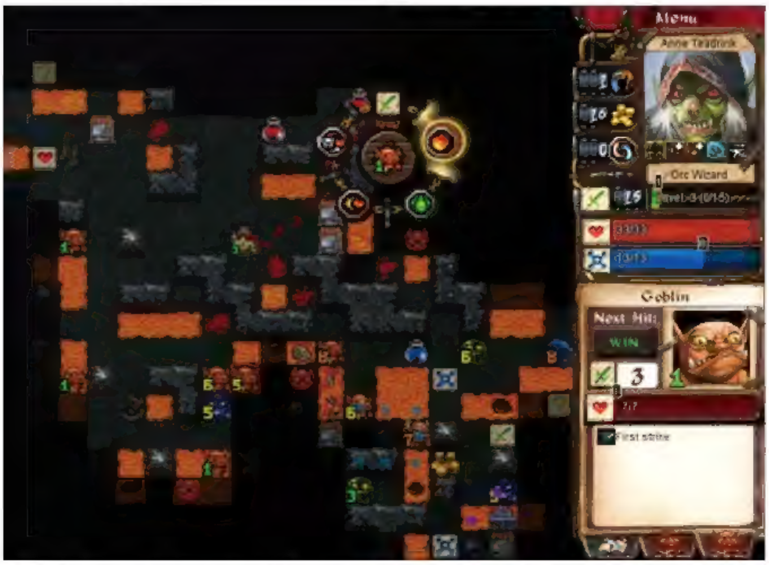
Roguelike这个游戏类型有着非常悠久的历史，早在1980年，一款非常著名的游戏——《Rogue》就为Roguelike的发展奠定了一个基础，随后，类似于《Rogue》那样自带随机生成地图的RPG游戏层出不穷，这些游戏被称为Roguelike游戏。其中最为著名的要数ToME4《马基埃亚尔的传说》和Elona《伊洛纳》，这两款游戏尽管有着东西方迥然不同的风格区别，其基本特征还是不变的，随机性与自由度等始终是Roguelike游戏的核心。

Desktop Dungeons《桌面地下城》同样是一款典型的Roguelike游戏，移植自南非游戏开发商QCF Design在13年推出的PC版本。与一般Roguelike游戏不同的是，《桌面地下城》有着快节奏的特点，但可别就以为这是一款轻松简单的休闲游戏，至少，在你被随机地牢里的怪物虐得体无完肤之后，就不会这样认为了。体验过这款游戏后，你可能会觉得游戏太费脑，也可能会爱上这种紧张刺激的挑战，

那么就先从Roguelike的几个特点来了解一下游戏吧。

不同于普通的RPG游戏可以随时存档读档，《桌面地下城》的冒险是不可逆转的。在地牢探索过程中，玩家第一眼所见的是一大片未探索的黑暗区域，当中隐藏着不同等级和种类的怪物，而玩家要从一级开始，通过不断战胜敌人来使自己成长，最终打倒该地下城的BOSS。

游戏的迷宫全是随机生成，每次新建游戏，你所进入的场景生成的装备、物品、怪物等都是随机的。玩家有时候能在地上发现一些随机装备、道具、和符文，其中增益符文可在当前地下城永久提升对应属性，而法术符文则提供额外技能，和装备和道具一样，要捡起来才能使用。要注意的是，如果得到多余的物品，可以通过转化来获得转化点数，提升额外属性。这些随机性的事物，让游戏变得不可预知，玩家每一次探索，都可能是惊喜不已或者是心跳加速，让人沉浸其中。



玩家在地下城探索获得的资金可以用来发展自己的王国，建立和升级各种用途的建筑，例如教堂、公会等地方可以让你解锁游戏的十二种职业，居民区可以解锁7大种族。每一种职业都有独特的技能和发展路线，例如盗贼爆发力强、战士成长速度快、僧侣具有回复能力，法师战术多变等，而种族之间也有相应的职业倾向，再加上不同效果的装备和符文，使得不同角色在地下城中有着风格迥异的打法，同时也带给玩家更多的选择的余地。而且，游戏也在一定程度上因这些多元化的元素提高了新鲜感。

乐高蝙蝠侠 3：飞越高谭市

关键词

乐高
小玩具讲述宇宙级
大剧情

游戏类型	ACT
容　量	1.22GB
平　台	

编：阿庆
美：kyd

电脑乐园 APP总评分 8.2

画面	8.2
音效	8.2
操作	8.3
创意	8

操作双人小组，齐心协力对抗邪恶势力。

以小积木发家的乐高近几年也越来越喜欢跨行，它的乐高人仔除了出演动画电影，也携系列游戏从主机平台跳到了移动平台——没错，我想说的就是这个“乐高蝙蝠侠”系列，而它的第三作《乐高蝙蝠侠：飞越哥谭市》也于近日登陆 App Store 。

使用全新的奇幻蝙蝠工具滚轮切换套装和技能。

既然是一款移植的游戏，《乐高蝙蝠侠：飞越哥谭市》的故事情节其实和主机游戏是一样的，就是大反派 Brainiac 为了集齐宇宙最强的武器——七枚“灯戒”，而成功把居住在太空的六位持戒者召唤出来并控制住后，前往地球寻找第七枚戒指。视线转回地球，蝙蝠侠和罗宾在追击鳄鱼杀手的同时，发现了 Brainiac 的踪影，但蝙蝠侠也被反派操控，开始大闹蝙蝠洞……

团结起来重新获取灯笼戒指的力量。

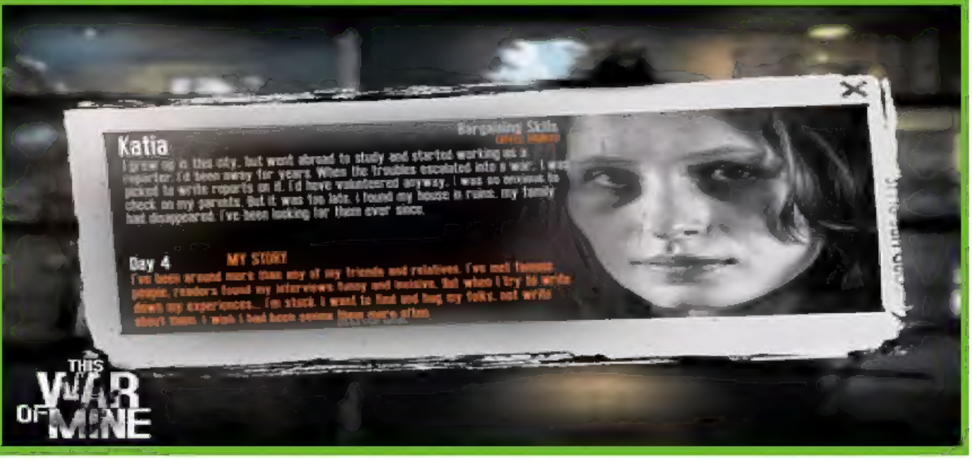
如此百转千回的剧情，本作以“过场动画 + 游戏”的形式展示，这种形式说不上创新，很多自带故事游戏作品都喜欢以这种形式来展示，但本作难得的是，游戏和过场动画的衔接非常自然——这些长度不一、制作精良的动画穿插在游戏的每个环节的过渡部分中，起到了补充说明剧情、交代人物关系、塑造人物形象等作用，让玩家可以在游戏的间隙“喘一口气”但又不至于完全出戏，甚至会因为看到了剧情的发展而激发“我一定要玩出个结局”的热情。

当然，好的故事还是需要好的画面来支撑，本作也不例外，虽然它为了适应移动平台，放弃了主机版全 3D 的视角、精美场景和人物，但依旧在条件限制下，尽可能地完美场景和人物立体化，打斗、奔跑、滑翔甚至游泳的动作十分流畅，虽然偶尔会出现“人物痉挛”，但不影响体验。

《乐高蝙蝠侠：飞越哥谭市》从主机版移植到手机版，画面自不如原作的精美，操作也没有原作的灵活，但放到移动平台来看，这已经是一款值得玩下去的佳作，因为它有扣人心弦的故事，并非常自然地通过过场动画的方式衔接到游戏中，和当中需要玩家完成的解谜、动作部分一起构成了一部可以说是由玩家主导的超级英雄电影，虽然定价 30 块大洋是有点小贵，还设有内购项目，但游戏本身对内购依赖不高，不花钱也能慢慢玩通关，而且你再想想一套同系列的乐高玩具，想想还远在天边的电影《正义联盟》，提前花钱买这款收纳了 DC 旗下诸多英雄和精彩故事的游戏，其实并不亏。

畅玩来自 DC COMICS 宇宙的 100 多个角色。

这是我的战斗



关键词

人性
道德
战斗

游戏类型 角色扮演
容 量 380MB
平 台

编：阿庆
美：kyd

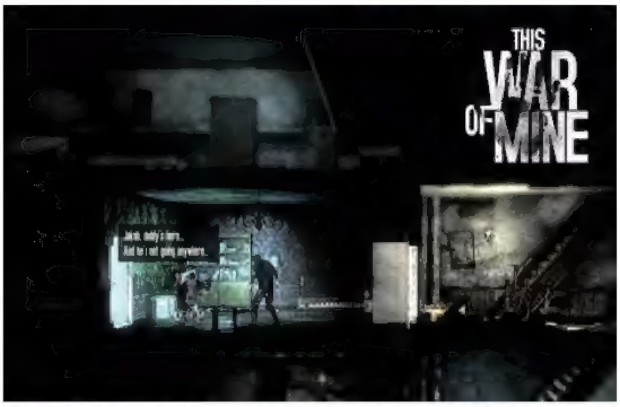
电脑乐园 APP总评分 8.7

画面 8.8
音效 8.5
操作 8.5
创意 8.8

人性，是这个世间上最复杂的东西，它有着光明与黑暗的两面。一家来自波兰的游戏开发商 11 Bit Studios 就利用了这一点，制作出一款挑战人性底线的横版战争游戏 This War of Mine《这是我的战争》。

游戏背景发生在 1992-1995 年波黑战争时期的萨拉热窝（虽然游戏中没有明确指出，但终究还是没有逃过玩家毒辣的眼睛），玩家在游戏中扮演的并非装备精良的士兵，而是遭受无情战火洗礼的无辜难民。想要在这场战争中生存下去，就需要不择手段地在这座残破的城市中寻找一切可以利用的资源。

游戏开始于一个残破不堪的房子中，玩家要帮助 3 位幸存者在这场战争中活下去。虽然房子很残旧，不过作为避难所，在里面会提供一些游戏刚开始所需要的物资，选择三个角色之中的一个，点击房子里手掌图标标示的位置，能够挖出一些有用的东西。这些道具可以用于制造一些日常用品，鉴于物资的异常紧缺，而且游戏不具有保存进度重新开始的设定，每一步操作都必须深思熟虑，一旦决定就无法回头了。



游戏中的生活系统十分贴近真实，随着时间推移，幸存者们会出现诸如睡觉、吃喝等等的生活需求。这些幸存者脾气还不小，若没有及时给他们进食，或者睡觉休息，还会发脾气离家出走。甚至，他们还会出现情绪波动，每当抢劫、杀人过后，角色都会出现心情低落的负面情绪，而且还只能够通过借酒浇愁来解决心理问题。如此拟真的设定，自然也更容易让玩家将自身代入游戏。

游戏中，对于角色的选择是非常重要的。白天幸存者们只能呆在房子里面活动，到了晚上才是游戏的重头戏。每当夜色降临，玩家才可以潜入城市里搜寻物资，这时候，合理选择一个角色外出，将严重影响收益的多寡。

玩家在游戏中的每一次的选择，都经受着道德的拷问。想要生存下去，就必须要不择手段，否则就会饿死；想要帮助其他幸存者，却就要付出本来就很紧缺的物资，那么结果就很可能是帮了别人，死的却是自己或者同伴。我善良，但不及天使，我有罪，却并非魔鬼，一切只不过是为了生存。

游戏一味地寻找补给就占据了游戏的绝大部分时间，尤其越到后期越容易感觉在重复行为。但游戏故事情节上的设定却能够让玩家深深陷入其中，甚至将自己当成了幸存者中的一员，让人对它可谓又爱又恨。《这是我的战争》不仅仅强烈地冲击着玩家的心灵，更是让我们回想起沉迷屠杀游戏时，对战争的冷漠麻木，它用苍白的画面警醒了世人：无论战事有多么激烈、轰动人心，总会有着更多萧瑟的身影在废墟中扮演着血淋淋的布景板，无助地看着生命的陨落。

诺诺岛

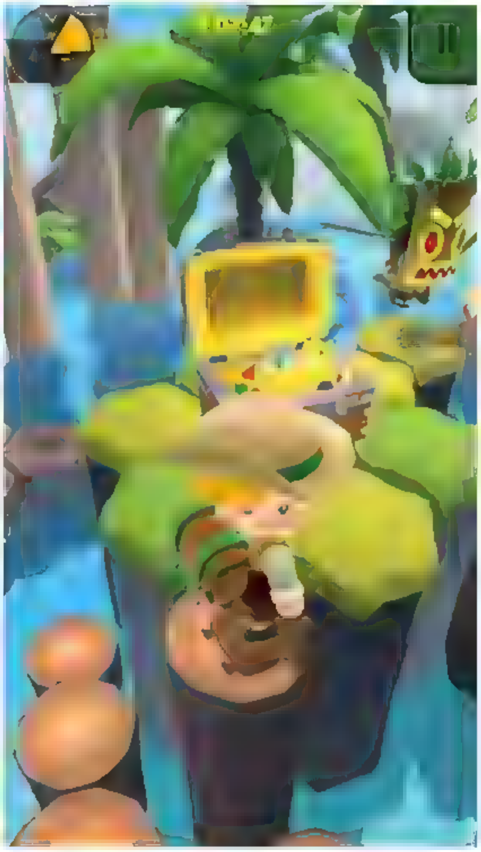
关键词

游戏类型	
容量	
平台	

APP总评分 **8.3**

画面	8.3
音效	8.2
操作	8.4
创意	8.3

丛林冒险向来都是一件激动人心的事，在陌生的地方，遇见各种前所未见的奇异生物，与它们斗智斗勇，并且挖掘藏在其深处的宝藏，惊险而刺激！在Nono Islands《诺诺岛》中冒险的主角亦是如此。游戏讲述了两位冒险家在不同岛屿中冒险，寻找神奇的发光翠石的故事。说起来这冒险真是叫我又爱又恨。爱是因为冒险的过程充满了“惊”喜，而恨的……只能怪自己笨手笨脚，手脚不协调咯。



《诺诺岛》的玩法称得上是“步步惊心”，你要通过点击，向左、向右、向下滑动屏幕等一系列手势，来控制冒险者在小岛上一小格一小格地跳动，一路上收集宝箱的纹章碎片和地图碎片。其中，《诺诺岛》最具特色的是它的“跳房子”冒险方式，点击即可前进这无疑是最简单的，但往往越简单的游戏就越容易难倒人。一路上障碍很多，原始人、鲨鱼、蜘蛛、暗箭等……但这些都不是什么大威胁，最大的威胁，就是自我的掉以轻心。显而易见的路，让人总错觉前面的路会一帆风顺，当你不停地点击屏幕，试图加快冒险的进程时，往往就是在那些不起眼的地方要了你的小命！

而《诺诺岛》另一个让小编喜欢的点，就是它能时刻让你感受惊喜！它每个关卡所设置的机关都挺丰富的，障碍物也会出其不意地出现，够刺激。但每当我中招后，总会想仰天长叹：“啊~我为什么会这么蠢啊，为什么就是管不住自己的手？”

失败了不要紧，重新挑战又是一条好汉！可是…可是重新挑战的话，好不容易走到最后一关，死掉了，我又得回到小岛的最初起点，一关一关地挑战过来。这一点我是最不喜欢的，虽说这可以增加玩家的游戏时长，但对于我来说，这简直就是煎熬！试想一下，让你每天都面对塞车、限制人流的路况，一个月29天你都能保持全勤，却在最后一天迟到了1分钟而丢了全勤奖，这会是什么滋味？相信大家应该都有共识吧。

总的来说，《诺诺岛》的玩法虽然并不稀奇，主要还是抓住“人的反射弧很长”来做文章，如果你反应不够快，就会被虐的好惨。但胜在游戏的机关设计丰富，障碍物出其不意地出现，带给你惊喜的同时，也会让你仰天长叹！重复挑战的设定虽然很烦，但并非游戏本身的缺陷，俗话说：“小心驶得万年船！”如果你足够细心，谨慎，那么你就无需害怕这些陷阱。而且，3D的精致画面和丛林的“呼吸”声音互相配合，使得冒险更逼真。

帝国时代：城堡围攻

关键词

游戏类型

容 量

平 台

APP总评分 8.4

画面 6.6
音效 8.3
操作 8.4
创意 8.2

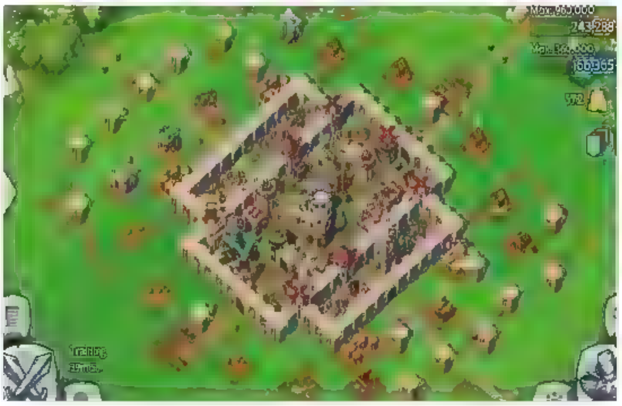
《帝国时代》这个经典 IP 在即时战略类游戏史上占有举足轻重的地位。该系列单机由微软游戏工作室发行，首个版本是于 1997 年推出的《帝国时代》。之后，7 个版本和 3 个分支先后推出，内容横跨了 10,000 年的历史。

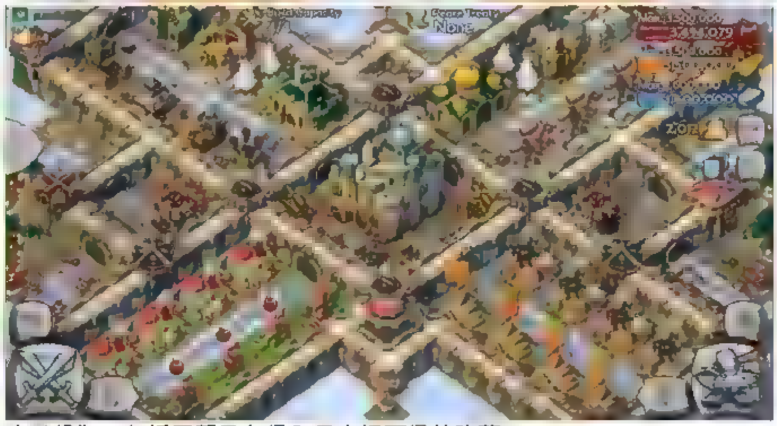
去年微软公布了《帝国时代》IP 新作——《帝国时代：城堡围攻》。该游戏由微软与 Smoking Gun Interactive 游戏工作室联合开发，这是一部为 Windows 8 设备和 Windows Phone 8 系统开发的全新游戏，微软为该作专门增加了触控的操作方式。但是，从先前公布的视频可以发现，这款游戏的 UI 设计以及触控的操作方式怎么看都像是一款专门针对移动平台的 COC 类型游戏，从画风上看与以往大有不同。

今年五月份，微软就在 AppStore 加拿大区上架了《帝国时代：城堡围攻》(Age of Empires Castle Siege)。如今，这款手游已在 AppStore 中国区上架，支持简体中文。该游戏属于免费获取但设置内购的类型，首次进入游戏需要下载内容。

本作保留了该系列不少经典元素。玩家需要通过建设自己的城堡，训练各种佣兵，不断发展后再去攻陷其他对手的城堡。游戏支持跨平台对战，全新触控操作优化，使得整个军队的指挥可以在指尖上完成。

游戏起手可供选择的中世纪文明有六个，他们是：不列颠、日耳曼和基辅罗斯等等。每一个文明都会拥有最多 6 个独特的“传统单位”，同时还有骑兵和投石器等单位。玩家还可以招揽到历史上知名的英雄，比如埃及民族英雄萨拉丁、中世纪著名的英格兰国王以及十字军名将查理一世、法国百年战争英雄贞德等加入旗下军队，参与 10 场“历史战役”，包括围困马尔堡和君士坦丁堡的陷落。





像素点大冒险

关键词

游戏类型

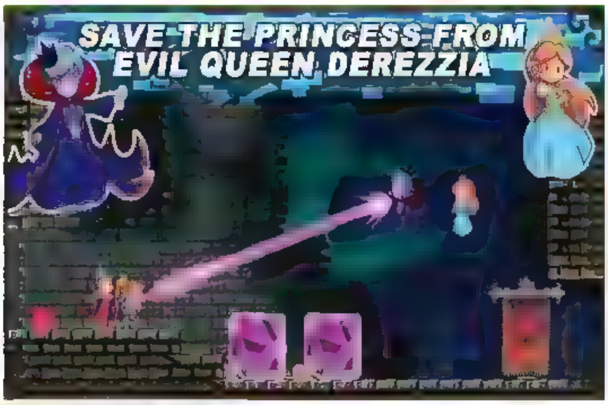
容 量

平 台

APP总评分 8.0

画面 7.5
音效 7.7
操作 8
创意 8.5

近段时间，App store上推出了一款叫做《像素点大冒险》的像素风横版动作游戏。本以为只是普通的小品游戏，但看看价格，竟然卖出98元！这可是比起其他同类型的游戏售价要高出一大截啊！如此高价的游戏注定他里面并不简单，但实际的玩法和内容方面到底会有什么过人之处呢？相信这一点不少玩家都会感到好奇，那么就让我们来一探究竟。



很久很久以前，一个偏远王国诞生了一位拥有特殊能力的公主Adeline，而远在彼方住在黑暗地带的DeRezzia女王渴求这股能力，于是在公主十六岁生日时将她绑走，并把王国的居民都变成了像素，此时身位像素点的主角Pip挺身而出，踏上了拯救公主之路。这段经典的旧时代风格英雄救美便是游戏的开场剧情，虽然以现在的眼光看会觉得十分老套，但套在这种像素动作游戏中却更容易让老玩家产生出一股怀旧气息。

而音乐方面原以为也会做成8 Bit怀旧风，但开发组却没这样做，而是采用正常演奏方式。游戏的音乐听着会有日式幻想RPG风格，并且不是一关只用一首BGM，而是根据区域的不同来切换不同的BGM，这样做就能给玩家带来不同的冒险感觉。

像素人则分为了8 Bit和16 Bit两种。8 Bit特点是在三形态中是移动速度最快，而且也是唯一一个能墙壁跳的形态，同时这个形态也能做出简单的拳脚攻击；缺点就是跳得不高，有时候需要借助墙壁跳才能到达一些地方。作为一款手机上的横版动作游戏，本作的难度可以说是十分高，其程度对于一般玩家来说会有种难以下手的感觉。在游戏前期的关卡设计就已显得略为复杂，部分地方更是需要玩家熟练掌握跳跃（墙壁跳）→变身消除障碍→踩踏蓝色敌人恢复原状→跳跃（墙壁跳）这样的高技巧操作才能顺利通过，这简直就是虐杀手残党啊。

至于16 Bit则是三个形态中移动最慢，跳跃最低，甚至不能用蘑菇弹簧来跳到高处的一个形态。但这个形态会配备剑，部分地方的障碍需要剑才能将其消除，而且此形态力气很大，能够推动一些箱子，但总体来说是一个不到关键时刻就用不上的酱油形态。“这是一款献给热衷于动作游戏的玩家的作品”，是玩过《像素点大冒险》之后最大的感想。

●编：阿庆　●美：kyd

一元冰点应用大集合

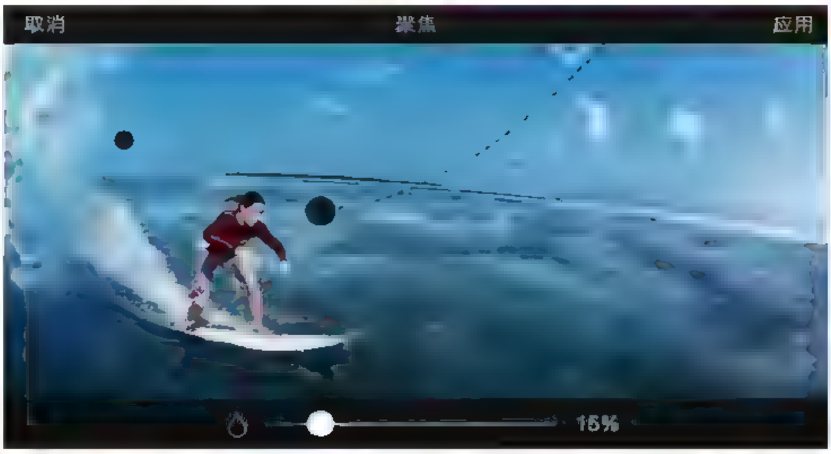
Pixelmator

1元　摄影　95.9MB

Pixelmator曾获得过苹果设计奖，2011年Mac Store最佳应用等殊荣。Pixelmator最早推出的是iPad版，在今年才推出Universal版兼容了iPhone平台。它就像是 OS平台上的Photoshop，专业、齐备、强大、深度。配合其Mac端专业应用，可以让修图这件事也可以全平台共享，带给用户更加多元的选择。

在iOS平台上，Pixelmator对64位处理器进行了专门的设计和优化，图片编辑，效果渲染等表现不差于桌面级，适配iOS8系统，采取了和Mac一样的分层式设计规则，支持iCloud Drive同步和Handoff，也就是用户在iPhone/iPad上设计时，也可以无缝转移到Mac上继续工作。

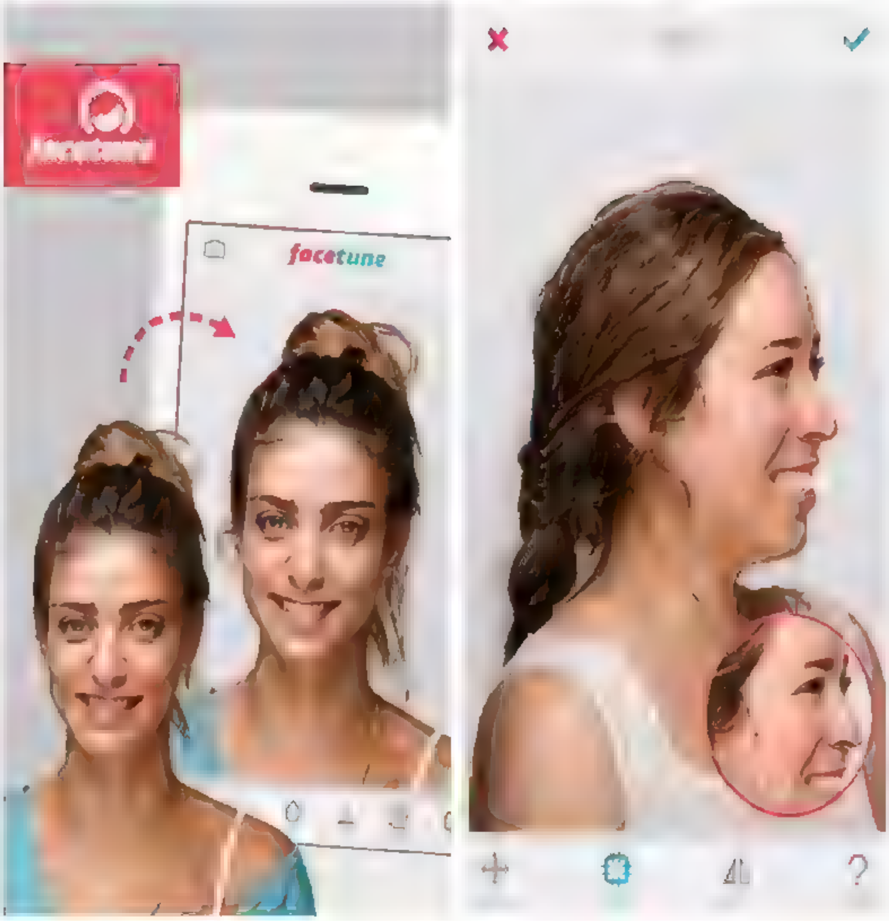
iOS版Pixelmator还利用了OpenGL ES，Metal，Grand Central Dispatch三项技术分别对硬件加速、图片变形（Distort）、多线程处理工作进行优化，所以在性能上，iOS版Pixelmator并不会输给桌面级工具，推荐大家都下载试试。



Facetune

1元 摄影 41.2MB

以色列虽然国家不大，但在科技领域你却不能小瞧，很多著名科技公司诞生于此，同时很多新兴技术也同样发源于此。今天小编带来的这款软件便是以色列公司Lightricks推出一款名为Facetune的美化软件，其上架之后很短的时间内就成为App Store美国区照片与视频类排行榜付费应用的第一名，并且冲到了美国区付费应用排行总榜的第12名。



Facetune作为一个图像处理App，并没有去做大而全，而是专注于人脸处理这一特殊的领域。并在这一领域做的非常专业。功能非常齐全的，有裁剪、牙齿美白、磨皮、锐化、变形、修补、染发、背景虚化、去红眼以及滤镜等众多功能，除此之外，Facetune 几乎能满足你想做的一切。底部图标含义很明确，同时Facetune每一步操作都有视频教学，所以不懂英文的朋友也能轻松上手。

要知道Facetune 只是一款小软件，但它却可以通过如此简单的操作完成原本在Photoshop中复杂的步骤。在iOS这个庞大的软件生态圈里，小编很难再找出一款同类应用与之媲美，Facetune以其极简的操作，强大的功能俘获到不少用户的心也就不足为奇了。

Scanner Pro 6

1元 商务 56.6MB

Readdle是一家颇具名气的效率应用开发商，旗下的一众App 都在同类中数一数二，比如与Fantastical不相上下的日历应用Calendars 5，比如最近新推出的邮件应用Spark一上架就把很多同类App比了下去。不过，我个人对Readdle的印象一直很一般，感觉它的产品总有些华而不实，而前两天更新的Scanner Pro 6着实让我眼前一亮。

Scanner Pro的交互一直很棒，我在半年前的一篇帖子中就有对其大加赞赏，应用中的每一个操作、每一次跳转都有流畅的动画衔接。这种风格很难界定，既非扁平也非拟物，有Material Design成分但又不遵循其设计规范。相信Readdle会逐渐把这种风格独立为自家产品的设计规范，期待Documents 5，Calendars 5等应用也能尽快统一风格。

Scanner Pro 6借鉴了印象笔记Scannable的自动扫描功能——取景时若文件边缘明显、取景稳定则会自动完成此页扫描，边缘探测也更准确。另外从取景界面精简掉了单页/多页的切换按钮，默认多页扫面，通过点击下一步来完成扫描。鉴于扫描类应用的功能提升空间已经很小，经过这次升级查漏补缺，Scanner Pro 6的扫描功能在我看来已经趋于完美。

GoodReader 4

1 元 效率 39.1MB

苹果在 iOS 上的文件管理权限近乎封闭，在未越狱的情况下，没有 App 能够从全局上管控所有文件，用户被迫文件放在的不同 App 当中，比如全部 TXT 文档放在文本阅读器里，全部图片放在图片编辑器里。如果只是专注于一类工作，这样也勉强可用，但像学生完成学术研究、编辑进行信息整合等复杂任务中，跨 App 处理大量不同格式的文件就很棘手。GoodReader 强大的文件处理功能应运而生。

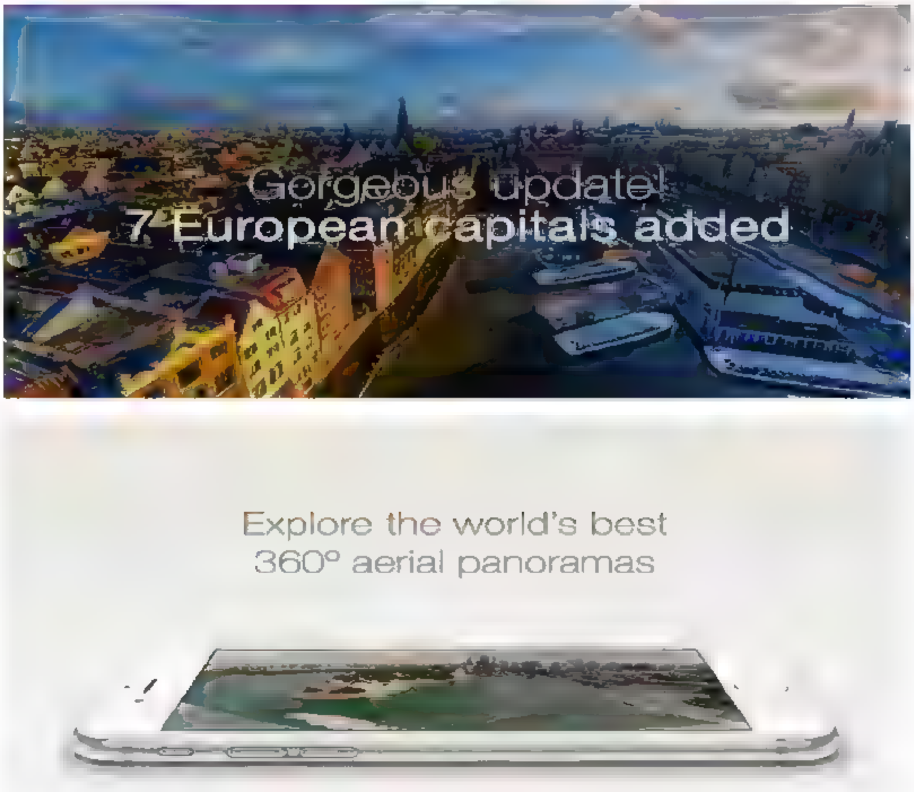
平心而论，现在市面上 PDF 阅读软件五花八门，在基础功能上都已经比较完善，得益于最新 iOS 设备强劲的硬件配置，在文件打开和渲染速度上，也基本达到了流畅的地步。GoodReader 在单纯的阅读功能上并不占优，譬如在扫描版重排上比不过多看，在护眼方面比不过 iBouquinste。为了增强自身竞争力，GoodReader 在全新的 4.0 版本中加入了堪比 PC 的 PDF 编辑功能。

如果你对上述三项功能有强需求，那么购入 GoodReader 都会是你无悔的决定，但如果您仅仅是需要一个 PDF 阅读器的话，或许可以考虑剩下这笔钱。GoodReader 4 相较旧版只增加了 PDF 编辑功能，如果没有需要的话也不必重新购入。但无论如何，GoodReader 代表了 iOS 应用的一个时代，从这个角度讲，1 元的实在是超值极了。

AirPano Travel Book

1 元 旅游 230MB

ZERO 让小编印象最深的一点就是它为用户提供了大量优秀的内置素材，这些图片和文字按照内容进行了分类，你总能找到符合你心情的图和完美搭配的文字，所以不要怕自己配的图和文字有点 low 而影响了整体效果。当然，自己拍的照片搭配原创文字更有感觉。



ZERO 可谓是将图片加文字做到了极致，这种文艺范应用没几个好看的中文字体都不好意思拿出来说话。ZERO 提供了六种字体下载，中文英文各三种，即使是同一张图片，搭配上不同的字体，做出来的效果也截然不同。

作为一款新晋图片文字排版应用，ZERO 让人眼前一亮，不过它还处于生长期，部分功能的尚未完善，偶尔的滑动不灵敏让人感觉这还是一个半成品。ZERO 还需要时间，我们还需要等待，相信开发团队再将产品进行几轮迭代后，会呈现给我们一个更加完整、更加惊艳的 ZERO。

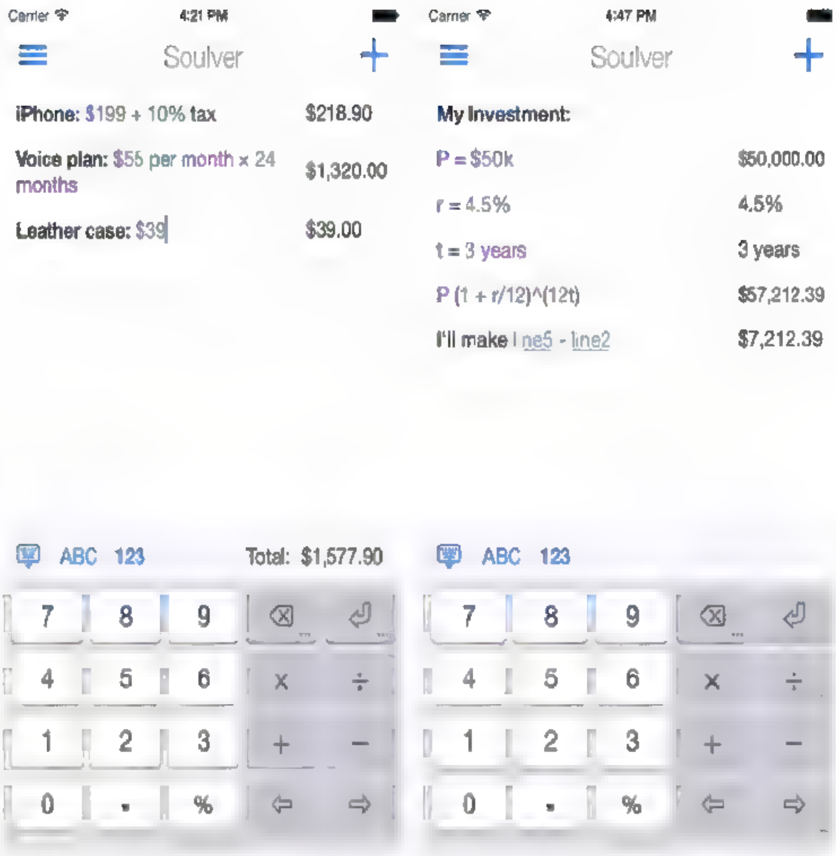
Soulver

1 元 效率 9.1MB

Soulver 到底有多聪明呢？举个例子，如果用户输入“原价 269 95 美元的外套让利 40%”，它能直接得出“161.97 美元”这一答案。又比如，如果用户输入“iPhone 售价 199 美元，加税 10%”，那么它给出的答案当然是“218.90 美元”。此外，Soulver 还能进行货币单位换算（支持 90 种以上货币），并且能够轻松计算诸如“15 加拿大元 +20 美元等于多少欧元”之类的问题。

此外，Soulver 的界面也相当简便快捷，提供了多个百分比计算快捷键，而且还能直接对各行运算结果进行计算，例如计算第一行结果是第二行结果的百分之几等等。用户可以保存计算记录、发送 HTML 形式的电子邮件或通过 Dropbox 实现跨设备同步。

此外，Soulver 的界面也相当简便快捷，提供了多个百分比计算快捷键，而且还能直接对各行运算结果进行计算，例如计算第一行结果是第二行结果的百分之几等等。用户可以保存计算记录、发送 HTML 形式的电子邮件或通过 Dropbox 实现跨设备同步。



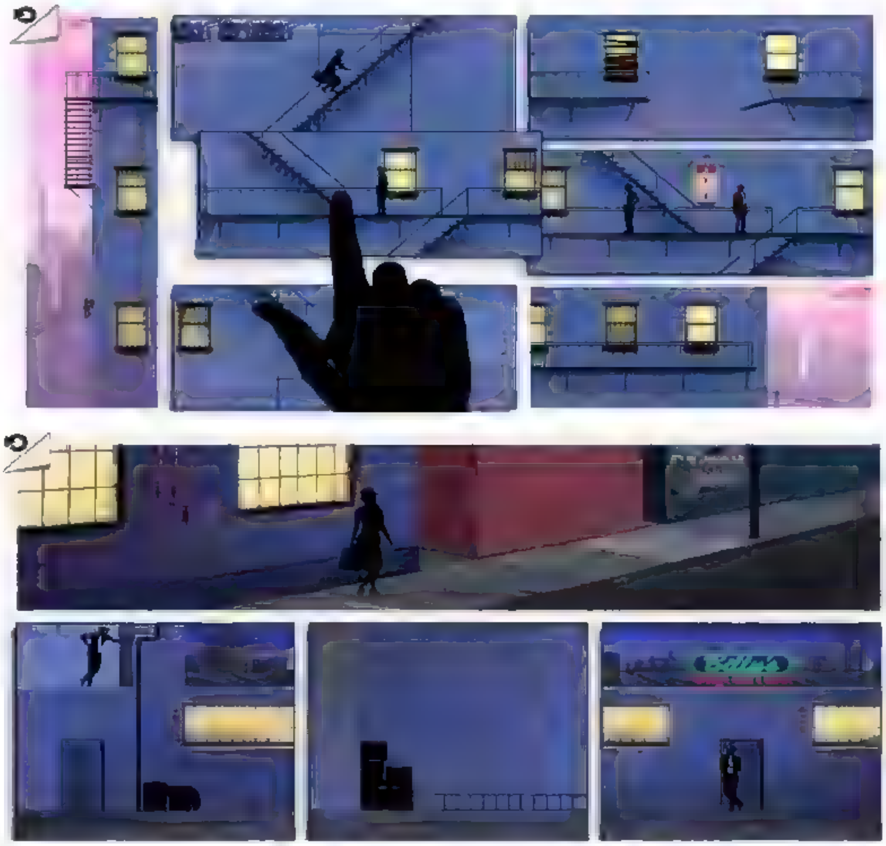
FRAMED

1 元 游戏 235MB

致命框架（FRAMED）是一款极具创意的解谜游戏，游戏中玩家将会见到多个方格连环画，每个方格都是一段独立的小动画，玩家可以发挥想象力将这些方格动画的内容自由而合理地组合起来，形成一个自己的故事。

《致命框架 FRAMED》凭借其独一无二的创作性思维为独立工作室 Loveshack 赢得了众多奖项和赞美，以独特的创新形式打破了过去的传统游戏定义，由内至外的抛弃了故事的惯性发展，使玩家全身心的投入到了重组的剧情当中。

经过一些信息的交代，男主人公便开始了他的逃亡之旅。而我们需要做的则是用手指拖动漫画格子，或者将格子旋转方向，合理的将场景重新排列组合，而反映到画面中的结果就是，男主踏上了一条与过去截然相反的道路，从而可以使故事可以继续下去。在新的故事中，主人公会很聪明的利用现有工具完成逃生，小编在游戏的过程中曾经不止一次的设置错误，而使男主坠落高楼或者被警方抓获。罪过罪过！



●编：公羊　●美：kyd

那些年动画化的11区手游

前言

人气动画和人气游戏之间的互相改编这在家用机和掌机端已经是司空见惯的事了，而随着手游市场的发展，这一现象也渐渐蔓延到了手游上来，人气动漫改游戏这种老套路咱们就不说了，咱们来看看这些被改编成动漫的手游吧！

大家都知道，日系手游为了卖卡牌，主角什么的早被厂商吃了，别以为你的初始人物就是主角，主角光环根本不在他身上，和氪金买的卡牌一比简直就是渣渣，就因为这样，明显的剧情线什么的简直就是浮云。

如果你觉得这样就能难倒那些要把手游改动画的厂商，你就图样图森破了！游戏嘛再怎么说都会有个世界观的啦，这是标配。对于那些脑洞大开的编剧来说这就够了，真的够了……

巴哈姆特之怒

就说《巴哈姆特之怒》（神撃のバハムート）吧，人家拍的动画除了世界观以外，其他的角色几乎都是原创，角色都是原创了，故事自然是随你爱怎么编就怎么编。不过不管怎么说《巴哈姆特之怒》的游戏早在2013年就有了两千万用户，做动画自然是财大气粗，这部作品作为深夜动画并没有采用制作委员会方式，而是由游戏公司单独投资制作，而且该片多项制作模式都让人觉得有点不计成本，单说配乐方面居然邀请管弦乐团协助现场录音，所以导致业内人士争抢此片制作名额，最终其作画、配乐和演出的质量被誉为达到了动画电影水平。动画在播出之后好评如潮，国内爱奇艺买了版权之后，在国内作为一个冷门番，播放量竟也高达794万次，所以日本国内的播放量可想而知。于是官方宣布要做第二部了，想想还有点小期待呢。

锁链战记

世嘉在去年12月还曾经公布过《锁链战记》（チェインクロニクル）的动画化消息，《锁链战记》作为世嘉旗下的一款手游大作，本身就取得了很好的成绩，相信玩家也都不陌生了。并且国内也有引进，由盛大代理。本作之前出过一个泡面番，也让粉丝们沸腾了一阵子，不过区区泡面番怎么可能满足得了这些嗷嗷待哺的粉丝们，而这一次世嘉将在今年把《锁链战记》制作成正统的动画搬上银幕，怎么说这都是件值得期待的事情，不过官方依旧没有宣布放送时间，如果今年内放送的话大概也就只剩下10月番了吧？本作在剧情上主线比较明显，而且也有过泡面番的经验，相信这样一部作品的动画如果想要搞砸估计还是需要一定技术的

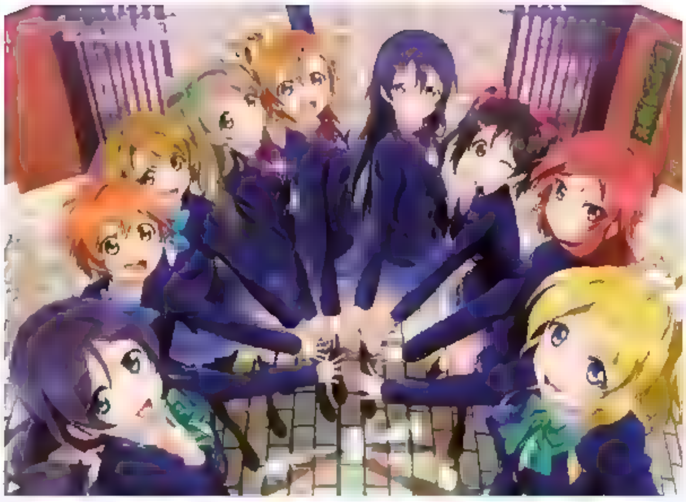
怪物弹珠

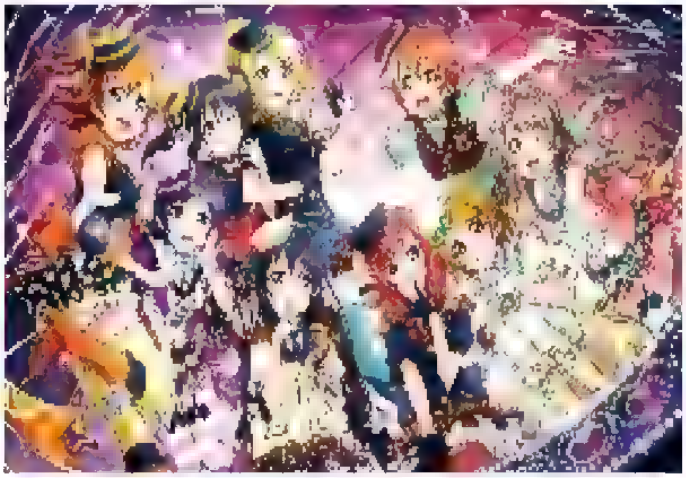
还有一家曾经宣布要在今年将旗下游戏动画化的公司，那就是日本m xi公司，要动画化的游戏自然是很有人气的《怪物弹珠》（モンスターストライク）。本作是一款支援最多4人同乐的弹射狩猎RPG游戏，玩家只要以手指触压画面上的任一处，即可以类似发射弹珠的玩法向敌人发动攻击。游戏的画面不错，真的做成动画应该很吸引眼球。但是官方只说了本作要在年内动画化，并没有具体说时间和内容，不过热血冒险应该是跑不掉了。

神赐之门

《神赐之门》（Divine Gate/ディバインゲート）也准备动画化了，虽然制作方除了公开了几个人设的设定之外，并没有透露出其他的消息。不过就游戏来看，本作感觉充满了浓浓的中二气息，游戏全都围绕着“门”来进行，人们出于不同的原因追逐着“门”，可能是为了复仇、可能是为了寻物、甚至可能是仅仅是出于好奇，这样中二的主题要改编成动画，一定不少人喜欢。

Love Live





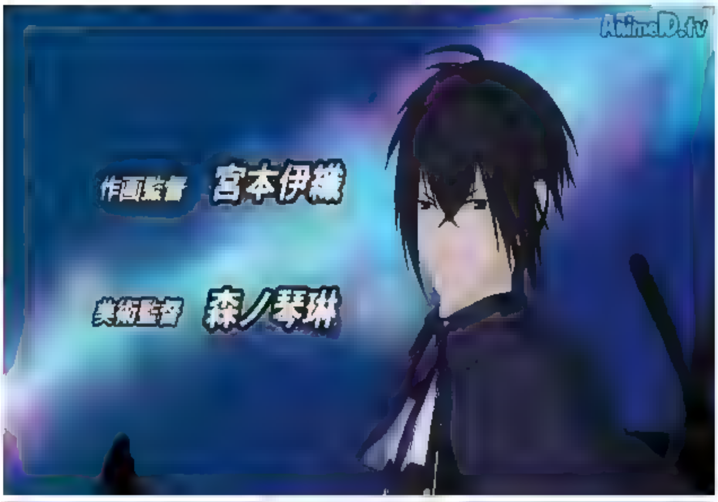
还有一些一开始就在下一盘大棋，把动画也放在了计划内的游戏，那就是新兴“邪教”《Love Live》。《Love Live》是由日本动画制作公司 SUNRISE 、音乐出版商 Lantis 以及月刊杂志电击《G' s magazine》联手打造的二次元偶像企划。既然是一个二次元偶像企划，那自然是要包含方方面面。《Love Live》的动画和游戏可以说是一个互助的关系，所以都取得了很好的成绩，动画在国内仅爱奇艺一家的播出量第一季有 2503 万次，第二季也有 1286 万次，游戏方面特别是在动画第二季播出的时候，游戏的销量有了一个很明显的上升，而《 Love Live 》的游戏运营商 KLab 在 2014 年的销售额高达 213 亿 7400 万元，营业利润为 21 亿 6300 万元，这大部分都来自《 Love Live 》手游。只能说果然邪教就是邪教，不服都不行！本作由于一开始动画就在企划的范围内，所以并不存在没有主角和故事单薄的问题。不过游戏中抽卡的环节可是标配，就算这样也没关系，咱有一群萌妹子呢！主角就有不少，再加上不是主角的萌妹子，根本抽不完啊！

混沌之龙：混沌战争

除此之外世嘉旗下的手游《混沌之龙：混沌战争》（ケイオスドラゴン　混沌戦争）也谋划得略深。虽然本作官方还没有公布游戏上架时间，然而动画已经作为今年的 7 月新番蓄势待发，本作的改编依然用了手游改动画的经典手法：留下世界观，其他爱怎么编怎么编。动画发生的时间是游戏主线的 10 年前，总觉得先播动画再上架游戏是根本就是世嘉算计好的，给你看个前传预热预热。不过究竟效果如何还要看动画的制作精度，本作动画的制作阵容和游戏一样，非常强大，成田良悟、虚渊玄这些大触坐镇，动画也是非常值得期待。

吸血鬼福尔摩斯

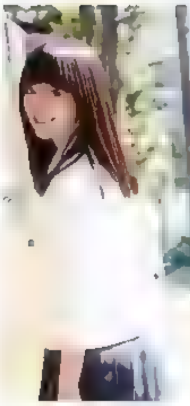
其实大多数游戏改动画，都是游戏赚了钱，所以才改编动画，一边吸收新粉丝以便回馈老粉丝，然而也有这么一小撮是不走寻常路的类型，《吸血鬼福尔摩斯》（ヴァンパイアホームズ）就属于这一类，本作是一个系列解谜游戏，游戏中都是正常的解谜玩法和故事，当然作为一个小制作的游戏，很少会出现媲美大作的销量，所以自然也不可能拿出大把钞票来做动画，但是就这么放弃吗？必须不能啊！虽然就游戏情节来看，本作非常适合改变成侦探类型的动画，饱满的故事情节和环环相扣的解谜要素，妥妥的侦探动画。然而没有钱，所以这一切并没有什么卵用。机制的制作方从福尔摩斯和华生的日常生活作为切入，然后小制作做了一个人物走形声优简陋的泡面番。就算是这样，这货居然还真的有些人气，本作在 niconico 网站上的单集播放数接近6万次，而B站上的流量也超过了23万。也正因为如此，游戏的下载量也在逐渐升高，虽然依旧残念没有上榜，不过确实是有不少看了动画后入坑的玩家。

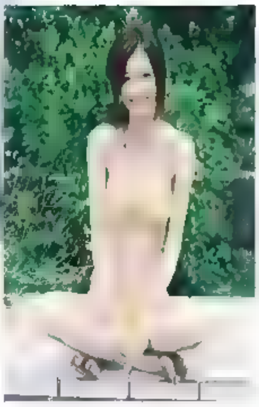


结语

日本不少游戏厂商都在把自家旗下的游戏花式动画化，在日本这个循环成熟也有人买单，然而国内嘛，这种烧钱又看不到未来的事情，除非厂商脑子被驴踢了才会干吧……否则就是真爱了！游戏一样，非常强大，成田良悟、虚渊玄这些大触坐镇，动画也是非常值得期待。

中文名 逢泽莉娜
国　籍 日本
星　座 狮子座
血　型 O型
身　高 163cm
体　重 46kg
出生地 日本大阪府
出生日期 1991年7月28日
三　围 B78cm、W58cm、H80cm



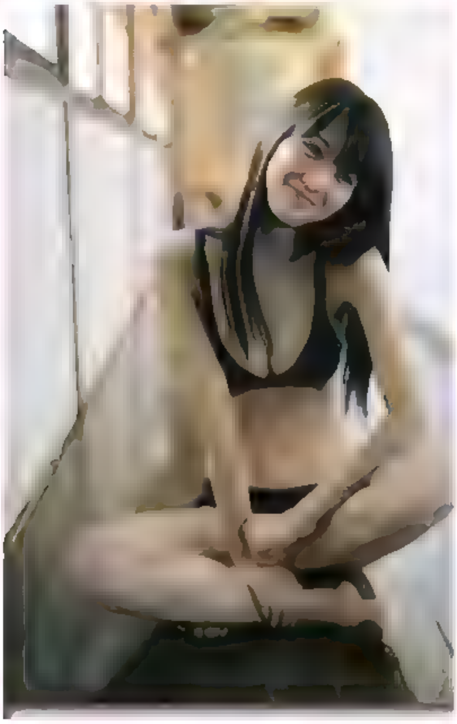


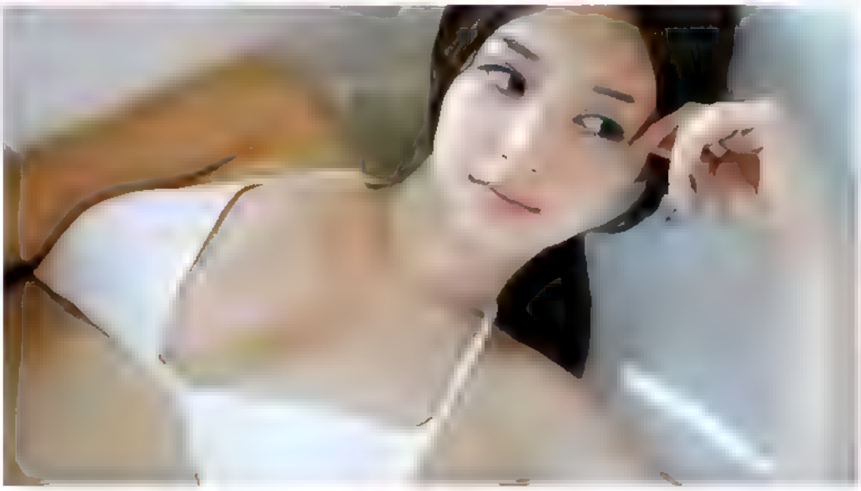
单车美少女

逢泽莉娜

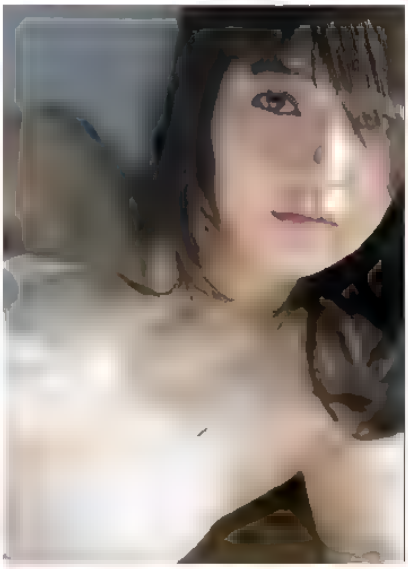
逢泽莉娜1991年7月28日出生于日本大阪府，日本女演员、模特，Box Corporation事务所旗下艺人。

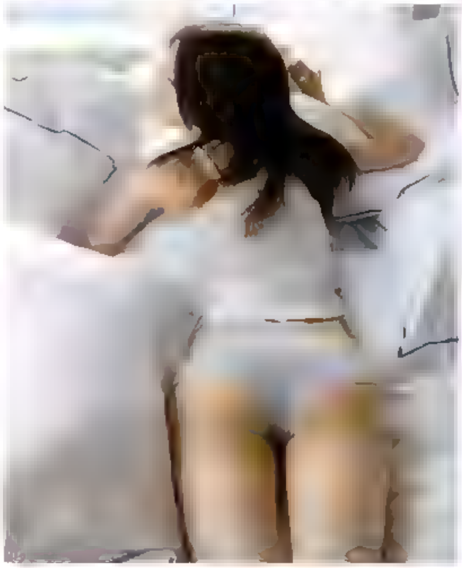
2008年，出演超级战队系列之《炎神战队轰音者》系列作品，饰演轰音黄（楼山早辉），并与杉本有美、及川奈央组成临时组合“G3 Princess”。同年，担任第87届全日本高中足球比赛应援经理。



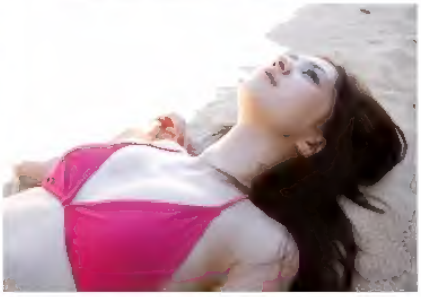


在幼儿园年长的时候搬家到东京。2006年6月，在读初中二年级的逢泽莉娜参加一家事务所的面试，面试中说道“对娱乐圈没兴趣”，因而落选。虽然自己说没兴趣，但是没有通过面试自己很不甘心，于是决定再次参加面试。2006年9月，一家人正在千叶县船桥市的购物中心买东西时，偶然发现BoxCorporation事务所的面试会，逢泽莉娜再次参加面试并通过。





逢泽莉娜长相甜美，可爱又不失性感，清纯美丽的脸庞，甜美干净的笑容。虽然骨瘦如柴，但上围依旧超有料，被网友称为“汽车妹”。因为一张骑单车写真而被国内网友熟知，被网友评为“单车美少女”。同时由于她长得与刚出道时的苍井空一样清新甜美，因此又有“小苍井空”的称号。



●编：kyd ●美：kyd

巨人公布2015年手游战略
“一手好牌”引爆业内关注

7月17日，上海。巨人移动今日举办了一场主题为“一手好牌”的手游战略发布会，对外公布其2015年手游战略布局。包括《武极天下》、《Vainglory》、《SD敢达》、《3D征途》在内的二十余款顶级手游产品和IP首次对外公布。

发布会上，巨人网络总裁纪学锋、巨人移动副总裁徐博分别介绍了巨人移动2015年战略部署和二十余款大作，此外，巨人的合作伙伴包括各渠道、媒体的高管及游戏行业领军人物悉数出席，一批传统端游厂商的精品手游也将划入巨人移动的发行线版图，从现场公布的产品和IP来看，不仅宣告巨人在手游市场已经实现弯道超车，也进一步巩固了巨人移动在华东地区发行实力第一的行业地位。

巨人移动游戏战略

早在不久前，巨人移动总裁纪学锋就提出了手游行业内CP、发行以及渠道全面集中，巨头化的发展格局。而本次巨人移动的战略发布会也并未选在年初，而是在年中举办，可见巨人为在快速变化的手游市场中实现自身的弯道超车已经酝酿已久。

1、广积粮：IP＋CP的战略

巨人纪学锋表示，巨人战略上将打破过往端游自研自发惯例，建立手游团队+端游经验这种“新老”结合的模式，与更多CP合作，多维度打造更多优秀的产品。《大主宰》并不是巨人直接研发的手游产品，其月流水依然突破亿元，也体现了巨人战略性的准备。除了在发布会上在发布会上公布的二十余款游戏外，巨人还会在2015年内将公开更重磅的游戏，全年将推出5-8款顶尖IP产品，目标直指S级大作。

另外，巨人将进一步布局优质IP渗透面，在影视、娱乐、文化方向进行更积极的探索和突破，提高IP持续的延展，外延优质IP在产业链上的动作，为游戏产品布局更广阔的发展前景。

2、高筑墙：全面提升整合团队、资金、营销、渠道四大资源

当前手游行业的格局已呈现出集中化、巨头化趋势。在CP的死亡率居高不下以及发行整体竞争严峻的情况下，纪学锋表示巨人将全面集中其开发团队、资金、营销、渠道四大资源，采取过往集团军式的打法，坚固巨人手游市场位处前列。

而巨人过往积累的资金优势将进一步体现，在营销层面上，明年将准备总共20亿元进行市场的推进，同时任一款游戏的手游营销费用将不低于5000万。另外在渠道方面，对渠道商进行深度合作或收购，并布局巨人自身的自建渠道。

3、不称王：开放合作才能真正共赢

纪学锋表示移动互联网络时代已经不可能有独大垄断的局面，巨人希望能够去和合作伙伴进行合作。对于手游市场，巨人不可能像端游时代自给自足地去研发、发行、运营一把抓。相反巨人会通过广积粮、高筑墙，能够给巨人在中国未来移动产业的行业可以有自己的一席之地，通过不称王，把资源、资金和平台等各方面的优势，对外开放形成一个开放、合作、共赢的局面。

一手好牌有哪些?

巨人移动副总裁徐博将巨人移动一年来的成绩概括为“静如处子，动如脱兔”。未来巨人移动将手捏一把好牌布局移动端，其中由巨人自研的年度大作，首款无商城手游《武极天下》尤为引人注目。

作为巨人2015年的战略级大作，《武极天下》由纪学锋和徐博亲自掌舵研发与发行工作。该手游首创的“无商城”模式，打破以往“自上而下”的手游商业链条。其意义堪比端游时代《征途》创立的免费商业模式。

除此之外，徐博公布了巨人移动的产品和IP储备，其中包括《3D征途》、《新古龙群侠传》、《大唐玄奘》、《黑猫警长》、《征途无双》、《炫斗三国志》、《武侠》、《S12》、《北魏王朝》、《名侦探柯南》、《犬夜叉》、《恶魔法则》、《大话天朝》、《仙侠世界》等二十余款游戏和ip曝光，IP类型涵盖小说、游戏、影视和日本漫画，题材包括涵盖RPG、卡牌等多种手游类型，既有巨人自研产品，也有投资、合作开发或从海外引进的精品。每一款产品的揭幕都引起了现场的惊呼，将发布会现场带入第一个高潮。

强强联手，合作共赢

俗话说得好，团结就是力量。为了更好地打这一手好牌，巨人在发布会现场宣布与多家端游页游厂商的深度合作，将与久游、天游、像素软件、目标软件、欢乐互娱等多家厂商强强联手。《刀剑2侠魔志》、久游的《SD敢达》以及欢乐互娱的《街机三国》等多款端游IP改编成的手游，都将纳入巨人移动的发行版图。

携一线明星探索代言新模式

金曲歌后蔡依林、中国内地当红男演员井柏然亲临发布会现场，井柏然在现场坦言，自己是巨人手游的忠实玩家。纪学锋、徐博与蔡依林共同启动仪式，揭开巨人开创明星代言新模式，蔡依林在现场表演了她获得金曲奖的专辑主打歌，将现场带入又一个高潮。

蔡依林透露，她将和巨人移动进行更深程度的合作，包括7月18号及之后的世界巡回演唱会将会以“武极天下”冠名。此前，国内一线女星杨幂、跑男王宝强都牵手巨人移动，出任巨人旗下手游代言人。杨幂曾以神秘角色深度植入系统，同时通过专属活动与玩家进行互动。

《Vainglory》登陆中国

“从产品储备、发行实力到IP储备再到明星资源，巨人移动抓了一手好牌。

发布会现场，知名开发商Super Evil Megacorp公司携手巨人移动共同宣布：2015年苹果发布会演示游戏《Vainglory》将正式登陆中国，巨人网络集团将作为合作方发行该产品。

Super Evil Megacorp公司首席运营官Kristian Segerstrale表示：“中国是全球最大的核心游戏市场，而巨人网络又是中国最受尊敬的核心游戏公司之一。今天我们非常高兴能与巨人开启合作，将《Vainglory》带给中国玩家们。我们期待与巨人一起携手开启全球真正的触屏电子竞技产品巨作。”

电脑乐园 APP评测

APP GAME INFORMATION

新手速递

诺诺岛
桌面地下城
这是我的战斗
像素点大冒险
帝国时代：城堡围攻
乐高蝙蝠侠3：飞越高谭市

得心应手

一元冰点应用大集合

看NI妹

逢泽莉娜
单车美少女

动漫生活铺

那些年动画化的11区手游